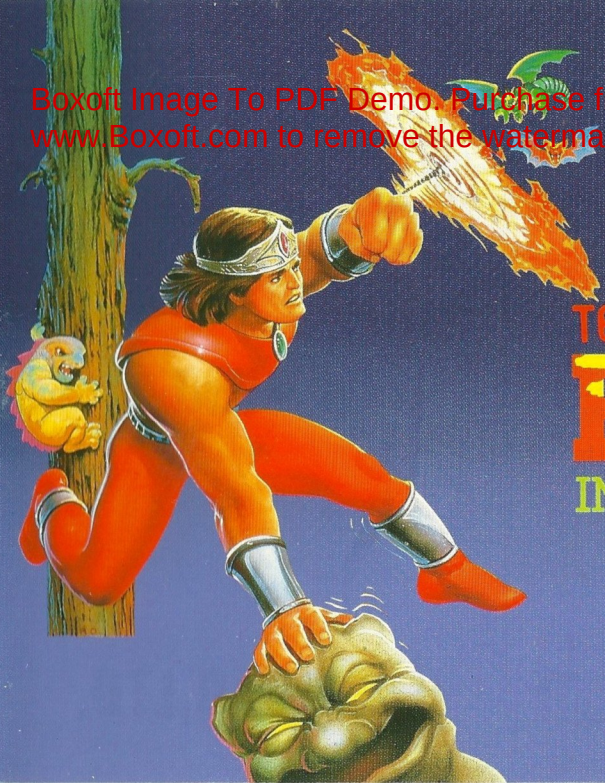
NES-RY-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



TECMO™ RYGAR™ INSTRUCTIONS

Ⓣ

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

©TECMO,LTD.

TECMO™

RYGAR™

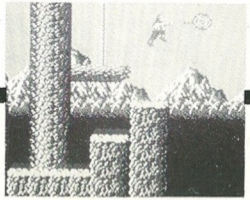
INSTRUCTIONS

DEUTSCH ..... Seite 4

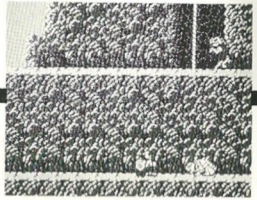
Deutsch

1. GEOGRAPHIE DES HEILIGEN LANDES "ARGOOL"

START

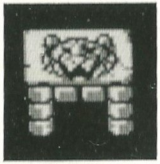


SUERU MOUNTAIN
SUERU BERGE

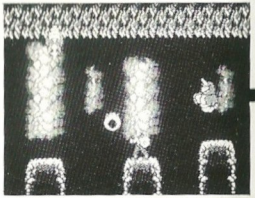


GRAN MOUNTAIN
RIESENGEBIRGE

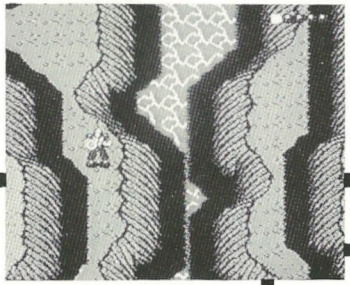
Argool besteht aus vielen Regionen, die untereinander durch Tore verbunden sind, mit dem Tal von Garloz als Zentrum.



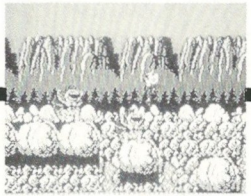
GATE OF GARLOZ
TOR VON GALOZ



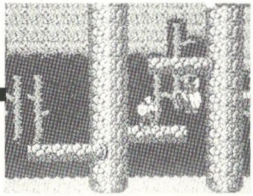
DEN OF SAGILA
HÖHLE VON SAGILA



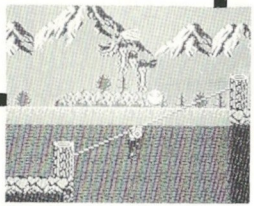
GALOZ



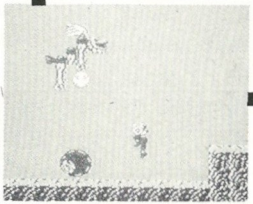
ROLSA



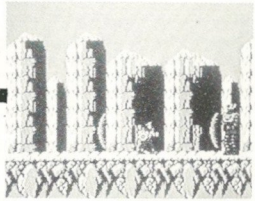
ERUGA



PRIMEVAL MOUNTAIN
PRIMEVAL BERGE

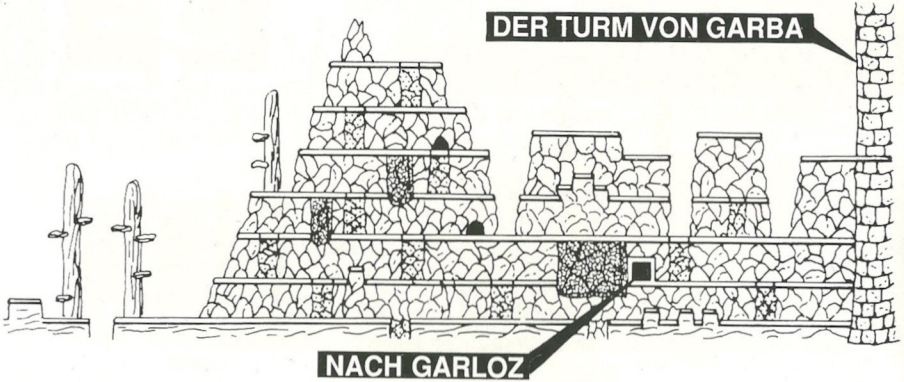


RAGUA SANDO

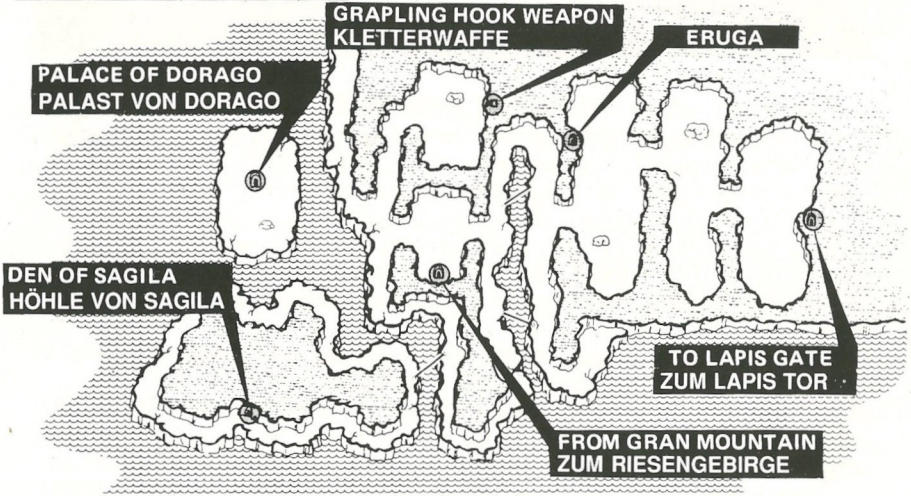


LAPIS

2. KARTE DES RIESENGEBIRGES



KARTE VON GARLOZ



Aus jeder Region können Sie die folgenden Gegenstände holen.

- Eruga ..... Eisenwinde
- Höhle von Sagila ..... Armbrust
- Lapis ..... Wappenschild
- Palast von Dorago ..... Indoras Panzerschild
- Turm von Garba ..... Flöte des Pegasus

3. VORGESCHICHTE

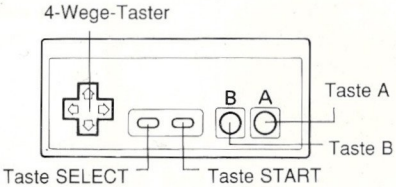
Einst gab es ein heiliges Land namens "ARGOOL", welches von den fünf sagenumwobenen Indora Göttern gegründet worden war. Doch eines Tages erfuhr dieses Land urplötzlich ein grauenhaftes Schicksal. "ARGOOL" wurde von den Truppen des böse gesinnten Königs Ligar überfallen. Der Himmel war übersät mit seinen fliegenden Festungen und seine bestialischen Heerscharen brachten allen den Tod. Wie schwarzer Regen fielen sie vom Himmel. Innerhalb eines Tages erreichten sie das Königreich des schwarzen Teufels. Und dann zerstörte Ligar das "Tor des Friedens", welches den von Indora geschaffenen Frieden symbolisierte.

Die Hoffnung auf den Frieden erstarb mit dem Verlust des "Tor des Friedens" in den Herzen der Menschen von "ARGOOL" und sie konnten nur noch um Erlösung beten. Sie lasen eine sehr alte Passage aus den Überlieferungen alter Götter. Die Legende sagt: Wenn der Frieden im Land durch teuflische Seelen zerstört wird, dann wird ein kühner Kämpfer von den Toten auferstehen, mit dem festen Vorsatz, alle unterdrückten Völker zu erlösen." Die Prediger der Menschen von "ARGOOL" beteten so laut, daß der Klang ihrer Stimmen über das Gebirge bis hin in das ferne Land Algosu getragen wurde. Und so trat Rygar, der Held, wieder unter die Lebenden, um dem Land "ARGOOL" den Frieden wiederzubringen und die teuflischen Kreaturen zu vernichten. Möge Rygar siegreich sein!

4. FUNKTIONSWEISE DES CONTROLLERS

• DIESES IST EIN 1-PERSONEN SPIEL

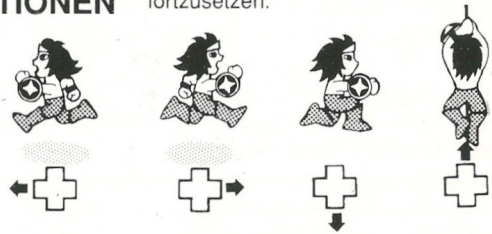
4·A BEDIENUNGSTEILE



4·B BEDIENUNGFUNKTIONEN

DIE STEUERUNG VON RYGAR

Bewegen Sie den 4-Wege-Taster um Rygar zu lenken. Folgende Bewegungen sind möglich.



Rygar rennt nach links

Rygar rennt nach rechts

Rygar bückt sich

Rygar klettert nach oben

• TASTE START

Mit der Taste START können Sie während des Spiels eine Hilfsgrafik aufrufen.

• PAUSE

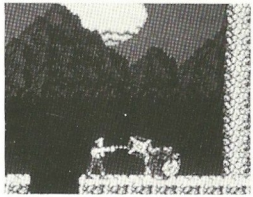
Wenn Sie während des Spiels eine Pause einlegen möchten, drücken Sie die Taste SELECT. Drücken Sie die Taste SELECT erneut, um das Spiel fortzusetzen.

Taste A.....SPRINGEN • Rygar springt, wenn Sie Taste A drücken.
Taste B.....ANGRIFF • Rygar greift an, wenn Sie Taste B drücken.

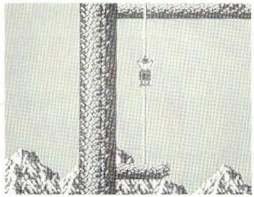
Rygar kann aus vielen Positionen angreifen: beim Laufen, in der Hocke, beim Klettern und sogar in der Luft.

Rygar kann nach links und rechts laufen. In "Garloz" kann Rygar sogar in vier Richtungen laufen und in acht Richtungen springen.

Manche Feinde werden betäubt, wenn man auf sie springt.



Die Waffe, die von Rygar am häufigsten benutzt wird, ist die Klingenschleuder.



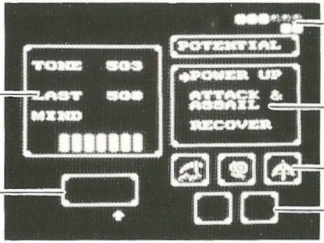
Klettern

Wenn Rygar an einem Seil steht und Sie möchten nach oben klettern, drücken Sie nur den 4-Wege-Taster nach oben. Wenn Sie auf dem 4-Wege-Taster nach unten drücken, klettert Rygar nach unten.

HINWEIS: Durch die oben beschriebene Funktion kommt der Spieler zu den schwereren Abschnitten des Spiels und somit in den ganzen Genuß des Spielspaß!

5. HILFSGRAFIK

Durch Drücken der Taste START während des Spiels rufen Sie eine Hilfsgrafik auf, in welcher der momentane Status von Rygar angezeigt wird. Um weiterzuspielen, brauchen Sie nur die Taste START erneut zu drücken.



① Physische Zustandsanzeige

② Abwehrkraft von Rygar

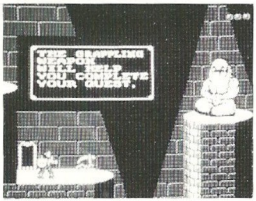
③ Potentielle Kraft von Rygar

④ Auswählbare Gegenstände

⑤ Zu jeder Zeit verfügbare Gegenstände

1. Physische Zustandsanzeige: Hier wird Rygars´s Lebenskraft angezeigt. Erreicht die Anzeige null, stirbt Rygar. Das Spiel beginnt mit 3 Lebenseinheiten, die sich durch die Anzahl der besiegten Feinde erhöht. Das Maximum sind 8 Lebenseinheiten.
2. Abwehrkraft von Rygar: Erhöht sich die Anzahl der besiegten Feinde, wächst in bestimmten Abständen Rygar´s TONE (Schlagkraft) und LAST (Abwehrkraft). So wird Rygar mächtiger.
3. Potentielle Kraft von Rygar: Drücken Sie den 4-Wege-Taster nach unten oder oben um eine Funktion auszuwählen. Bestätigen Sie anschließend Ihre Wahl mit Taste A. (Genaueres auf Seite 16).
4. Auswählbare Gegenstände: Bewegen Sie den 4-Wege-Taster nach rechts oder links um einen Gegenstand auszuwählen und bestätigen Sie Ihre Wahl mit Taste B. (Genaueres auf Seite 13 und 15).

6. FINDE ZUERST DIE EINSIEDLER



- Zunächst sollten Sie sich weise Ratschläge vom Einsiedler holen. Hören Sie ihm gut zu, denn er wird Ihnen vieles erzählen.

- **Der Einsiedler gibt Ihnen eine Kletterwaffe.**
  Es gibt einen Einsiedler, der Ihnen die Kletterwaffe gibt. Normalerweise klettert Rygar an Seilen nach oben oder unten. Doch mit dieser Kletterwaffe kann er auch ohne Seil von einem Baum oder einer Klippe runter oder hochklettern. Zuerst werfen Sie mit OBEN oder UNTEN auf dem 4-Wege-Taster die Kletterwaffe auf eine Klippe oder Baum. Nun kann Rygar an der Kletterwaffe hinauf- oder hinunterklettern. Doch denken Sie daran, daß die Höhe für die Kletterwaffe begrenzt ist.

Eingang zur Einsiedler-Höhle

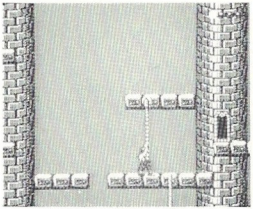
Wenn Sie die Kletterwaffe haben, sollten Sie diese in den meisten Situationen einsetzen. Die Waffe kann sich auch an einem Berg oder Baum außerhalb des Bildschirms festhaken. In Lapis werden Sie nur auf diese Art und Weise die ganze Geographie zu sehen bekommen.

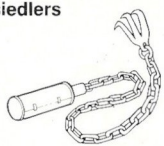
Es gibt viele Einsiedler, die sich aus meditativen Gründen zurückgezogen haben. Diese Einsiedler werden Rygar bei seiner Aufgabe helfen.

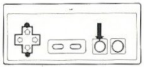
• Wiederherstellung der Lebenskraft

Einige Einsiedler sind in der Lage, Rygar´s Wunden zu heilen und ihm seine volle Lebenskraft zurückzugeben. Einige heilen nur seine Wunden, andere geben ihm dazu noch Medizin, damit er notfalls seine Wunden selber heilen kann. Doch erst wenn Rygar den Wappenschild gefunden hat, werden ihm die Einsiedler auch ihre Medizin geben. Drücken Sie auf der Hilfsgrafik den + Taster nach links bis der Pfeil auf die Medizin zeigt und drücken Sie dann Taste B um die Medizin zu trinken.

1. Die Kletterwaffe eines Einsiedlers





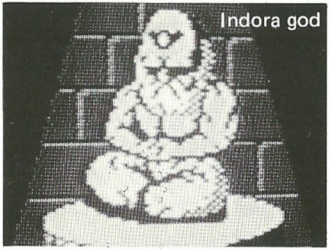


2. Medizin zur Heilung der Wunden

3. Wappenschild

7. SUCHE INDORAS KRIEGSGÖTTER

In "ARGOOL" werden fünf Kriegsgötter gefangen gehalten. Setzen Sie alles daran, sie zu finden, denn Rygar wird durch ihre Schätze immer mächtiger.

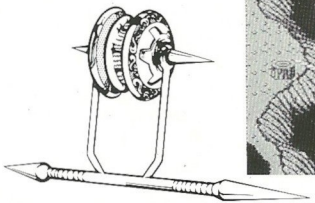


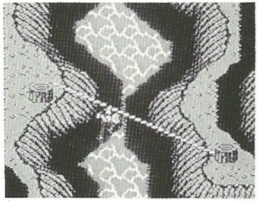
Die fünf heiligen Schätze von Indora

1. Eisenwinde

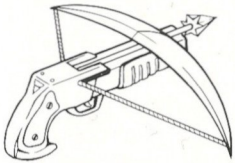
Besitzt Rygar die Eisenwinde, kann er durch Drücken der + Taste an einem Seil, daß zwischen Holzpflöcken gespannt ist, Flüsse oder Schluchten überqueren.

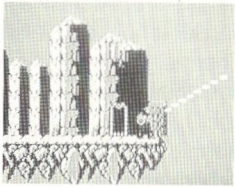
• Um die Eisenwinde richtig anzuwenden, muß sich Rygar in Höhe seiner Taille genau neben einem Holzpflock aufstellen um auf das Seil zu kommen.





2. Armbrust
Mit der Armbrust kann Rygar ein Seil zwischen zwei Holzpflöcke spannen, wenn er Taste B drückt.

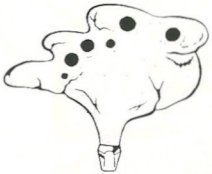




3. Wappenschild
Wenn Rygar dieses Schild gefunden hat, bekommt er die Medizin von einigen Göttern.

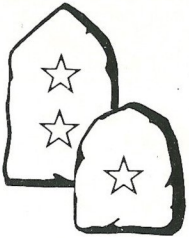
4. Indoras Panzerschild
Dieser Schild schützt Rygars Lebensenergie.

5. Flöte von Pegasus
Dies ist eine geheimnisvolle und magische Flöte. Man sagt ihr Klang (mit Taste B) hat magische Kräfte.



8. RYGAR´S LEISTUNGSMERKMALE

In einigen Fällen hinterlassen die vernichteten Monster kleine Kapseln mit geistiger Energie. Rygar´s geistige Energie ist auf der Hilfsgrafik angezeigt. Es gibt zwei Arten von Kapseln. Die rechte Kapsel erhöht die geistige Energie um eine Einheit und die linke Kapsel erhöht die Energie um drei Einheiten. Bis zu sieben Einheiten kann seine spirituelle Energie erreichen.
Rufen Sie zuerst die Hilfsgrafik auf. Dann bewegen Sie die + Taste nach oben oder unten und bestätigen Sie Ihre Wahl mit Taste A. So könen Sie mit Hilfe der geistigen Energie, Rygar´s Fähigkeiten verbessern.



1. "Power up" (verbraucht 3 Einheiten):
Ermöglicht, die Kletterwaffe einmal weiter zu werfen.

2. "Attack & Assail" (verbraucht 5 Einheiten):
Mit Taste B kann man insgesamt zehnmal alle Feinde auf dem Bildschirm vernichten.

3. "Recover" (verbraucht 7 Einheiten):
Die Lebenskraft wird wieder bis zum Maximum aufgefüllt

9. DIE MONSTER

▶ **Molgolin**
Er baut sein Nest in Baumwipfeln oder anderen hohen Plätzen. Sobald er Rygar entdeckt, greift er bedingungslos an.

▼ **Rolpher**
Er lebt im Untergrund. Bemerkt er irgendjemanden, kommt er hervor und greift ihn zusammengerollt an.

▶ **Epolcon**
Ein fliegender Drache, der in den Bergen lebt. Er bewirft Rygar mit teuflischen Eiern.

▼ **Kinatarnos**
Normalerweise lebt er am Wasser und wirft seinen vergifteten Stachel, in dem er sich blitzschnell dreht. Zerstören Sie seinen Dorn und greifen Sie ihn in der Hocke an.

▲ **Pragokelis**
Ein primitives Monster, welches von Lygar geschaffen wurde. Greifen Sie es in der Hocke an.

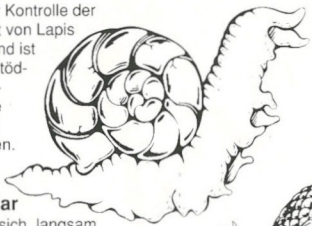
◀ **Deathpigor**
Er lebt im Turm von Gaba und hat zwei Köpfe. Er greift Rygar mit höllischem Feuer an.

▼ **Demorobruzer**
Er ist mit einem riesigen Panzer ausgerüstet und bewegt sich an den Wänden entlang. Manchmal stürzt er hinunter.

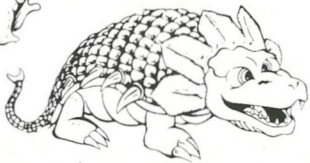
◀ **Olbis**
Er lebt im Wasser und wenn er jemanden kommen fühlt, schießt er hervor, springt sehr hoch und stürzt dannherunter, um ihn anzugreifen.

▲ **Lebenselexier**
An einigen Stellen bekommt der Kämpfer Lebenselexier. Es füllt eine Einheit der Lebenskraft wieder auf.

▲ **Superroboter Bargan**
Er wurde zur Kontrolle der Himmelswelt von Lapis konzipiert und ist in der Lage, tödliche elektromagnetische Superwellen auszustrahlen.



▼ **Hyoking**
Er lebt im Untergrund, doch sobald er jemanden spürt, kommt er hervor und greift ihn an. Danach taucht er wieder zurück in den Untergrund. Sein Körper ist mit einer harten Schale geschützt.



▶ **Kuzeelar**
Obwohl er sich langsam bewegt, kann er Rygar mit tödlichem Schleim angreifen. Springen Sie, um ihn von der Seite anzugreifen.

▲ **Kinohle**
Es ist ein Sandungeheuer und treibt sich in Garloz herum. Es feuert mit kleinen Keimen, während es wie ein Krebs läuft.

10. EPILOG

In "ARGOOL" gibt es viele unerforschte Gebiete.

Unerforschte Region Nr. 1: Der Turm von Garba
Man sagt, es gebe einen mysteriösen Turm in der hinteren Region des Riesengebirges.

Unerforschtes Gebiet Nr. 2: Der Dorago Raum im Palst von Dorago.
Man sagt , es gebe eine geheimnisvolle Insel in Garloz, auf der ein Palast steht, in dem ein Drachen brüllt. Man nennt diesen Ort "Dorago-Raum".

Unerforschtes Gebiet Nr. 3: Der Turm von Lile
Es ist der höchste Trum in "ARGOOL". Er ist so hoch, daß es aussieht, als ob er den Himmel erreicht.

Lebenselexier
An einigen Stellen bekommt der Kämpfer Lebenselexier. Es füllt eine Einheit der Lebenskraft wieder auf.
Nun haben Sie dieses Buch fast durchgelesen. Doch der eigentliche Kampf geht erst jetzt richtig los. Sie müssen den mutigen Rygar von den Toten ins Leben rufen und "ARGOOL" wieder zu einem friedlichen Land machen. – Wir hoffen, Sie werden erfolgreich sein!

11. WIEDERAUFERSTEHUNG

Wenn Rygar von einem Feind besiegt wird oder seine Energie auf null sinkt, wird er sterben. Doch geben Sie nicht gleich auf, mit der Taste START können Sie Rygar wieder ins Leben rufen und Sie starten wieder am Anfang des Abschnittes, wo Sie aufgehört haben.

Drücken Sie START und das Spiel geht weiter.

Es liegt an Ihnen! Die Feinde sind mächtig, die Gegend ist verräterisch und die Herausforderung ist schwer. Die Sonne geht unter und Rygar benötigt Ihre Hilfe, um den Frieden wieder herzustellen!
Viel Glück!

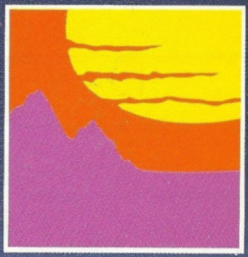
⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

MEMO

MEMO



TECMO™

©TECMO,LTD.1991

Distributed by

Vertrieb:
ELEKTRONIK GmbH
D-6108 Weiterstadt (Darmstadt)

Printed in Japan